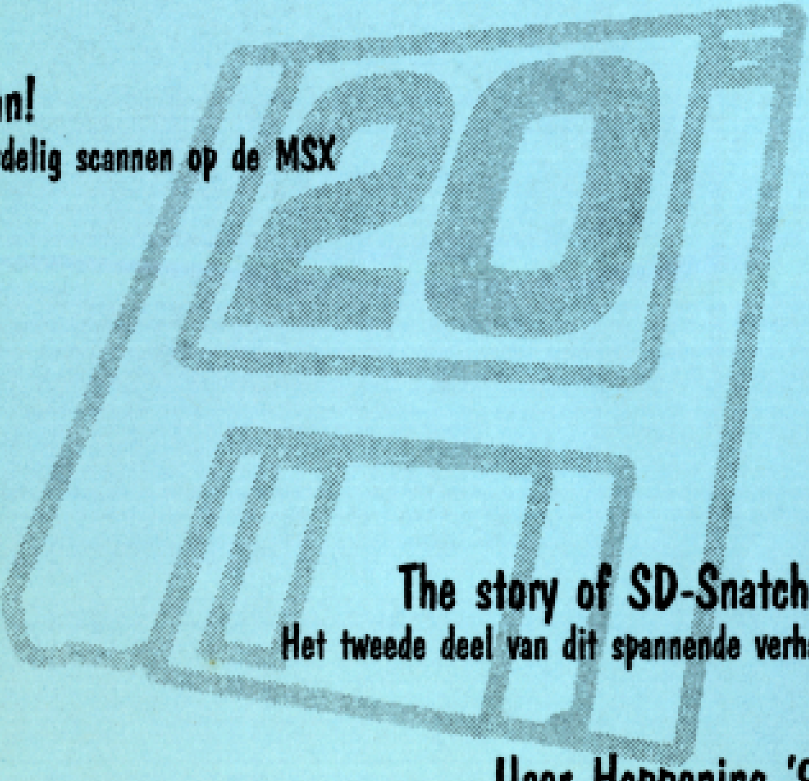
MCD Magazine

Het clubblad van MSX Club Drechtsteden

XSW Magazine
Alweer een nieuw MSX tijdschrift

Scan!
Voordelig scannen op de MSX



The story of SD-Snatcher
Het tweede deel van dit spannende verhaal

User Happening '95
Terugblik op een geslaagde dag

Jaargang 5 Nummer 20 Maart/April 1995

COLOFON

Voorzitter
Hans Meijers, 078-511156

Penningmeester
Wim de Moor

Secretaris
Arjan Steenbergen, 078-146378

Redactie
Arjan Steenbergen, 078-146378
Mark Sletterink, 078-167682

Bestuursleden
Yvonne Schuit, 078-160023
Henk Groffen, 078-184714

Vormgeving
Arjan Steenbergen

Correspondentieadres
MSX Club Drechtsteden
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
Tel. 078-511156

Donatie & Contributie
Giro 724696
t.n.v. MSX Club Drechtsteden
Melijn 12, 4761 NN
Zevenbergen

Inzenden materiaal
Stuur inzendingen naar:
Arjan Steenbergen
Mauritsweg 11
3314 JG Dordrecht
(per modem is ook mogelijk)
Fidonet: 2:285/36.6
Internet: arjan@multibyte.idn.nl
of: arjans@dds.dds.nl

Medewerker(s)
Sandy Brand

Met dank aan
Frank H. Druijff

Copyright (C) 1994
Niets uit deze uitgave mag vermenigvuldigd en/of gepubliceerd worden zonder bronvermelding.

Inhoud

Voorwoord 2
Scanner-interface 3
User Happening '95 7
XSW Magazine 9
Turbo Pascal, deel 4 12
Come-back 14
Maas en Mijn 16
The story of Snatcher 17

Agenda

Maart

3	clubavond
17	clubavond
31	clubavond & **ledenvergadering**

April

8	Beurs in Tilburg
14	clubavond
28	clubavond

Mei

12	clubavond
26	clubavond

Juni

9	clubavond
23	clubavond

Voorwoord

Beste MSX vrienden,

Als je een dag als de MSX User Happening organiseert, merk je pas hoeveel mensen nog met de MSX bezig zijn. Dit geeft een goed gevoel voor de toekomst. Ik ben nog steeds trots op onze club omdat er nog genoeg mensen zijn die deze (vele jaren geleden afgeschreven) computer aanhangen en gebruiken. Dit in tegenstelling tot vele andere systemen waar je niets meer van hoort. De toekomst van onze club ligt mede in uw handen, daar de jaarlijkse ledenvergadering er weer aankomt. Zijn er ideeën waar u mee loopt, kom dan naar deze vergadering en vertel ons waar u belangstelling naar uit gaat, zodat het bestuur hier wat mee kan doen. Deze oproep heb ik al eens meer gedaan , daar het bestuur niet alleen uit zijn eigen kreatieve vermogen kan blijven putten. Verzin eens wat leuke thema's waar we op onze clubavonden aandacht aan kunnen besteden. Voor het voortbestaan van de MSX in Nederland is het van belang dat er op beurzen en bijeenkomsten veel aanbod is van goede en betaalbare software. Liefst van nederlandse makers. Ook was er op de MSX User Happening de MSX2 emulator te zien. deze emulator is nog niet af maar het ziet er al heel goed uit. Er wordt vanuit twee richtingen aan een MSX2 emulator gewerkt. De ene komt uit de hoek van MCCM en is een in de taal 'C' geprogrammeerd programma en de andere komt uit de hoek waar ook de eerste MSX1 emulator vandaan kwam. Deze ontwikkeling biedt wellicht een mogelijkheid om de afzet van software weer omhoog te krijgen. Ook hoorde ik dat Sunrise het Games Abonnement doorzet, dus de spellenfreaks onder ons kunnen weer genieten. (NvdR. op de beurs in Tilburg zullen de eerste twee spellen verschijnen, te weten The Shrines of Enigma *en* Akin*).*

H.Meijers
(voorzitter MCD)

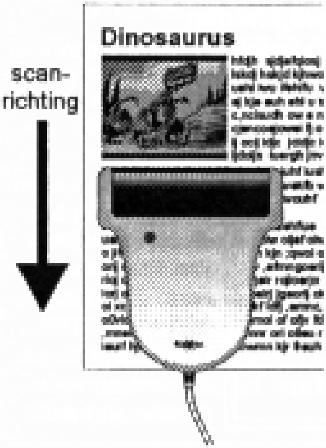
Scanner-interface

Een handscanner op de MSX. Hoewel deze apparaten al lang bestaan, wordt zoiets voor veel mensen nu pas echt betaalbaar.

Als u veel met DP werkt dan zult u vast wel eens de behoefte hebben gehad om iets vanaf papier op het scherm te krijgen. Een mogelijkheid daartoe is videodigitizen maar lang niet iedereen heeft natuurlijk de beschikking over een NMS 8280 of Sony digitizer en videocamera. Een andere mogelijkheid is gebruik te maken van een handscanner. Deze zijn voor MSX wel te krijgen, maar doordat ze uit Japan geimporteerd worden zijn ze schreeuwend duur. Je bent dan al gauw zo'n *f*800,- kwijt, terwijl de prijs van handscanners voor de PC maar tussen de 100 en 200 gulden ligt. Peter Schippman uit Berlijn zag dit blijkbaar ook en ging aan de slag. Het resultaat: een scanner-interface voor de MSX, waar je een gewone PC handscanner op aan kunt sluiten.

Hardware

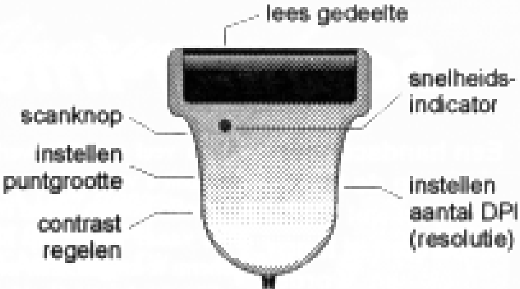
De interface zit in een normale konami-size cartridge. Aan de bovenkant van de cartridge is een stukje uitgezaagd, waar de scannerplug doorheen steekt. De plug steekt een stukje buiten de cartridge uit, maar zit goed vastgelijmd dus dat zal geen problemen opleveren. De plug is een standaard scannerplug, dus je kan vrijwel iedere handscanner erop aansluiten.



Wat is een scanner

Voor degenen die nog nooit met een handscanner gewerkt hebben zal ik eerst uitleggen wat het is en hoe je hem gebruikt. Met een scanner kan je teksten of afbeeldingen die op papier staan als het ware opnemen in de computer. Een plaatje van een scanner, van bovenaf gezien, staat op de volgende pagina. Je beweegt de scanner langzaam over hetgeen je wilt scannen en houdt daarbij de scanknop ingedrukt (zie figuur links).

Werking



Het principe van een scanner is tamelijk eenvoudig. Een rij lampjes (LED's) verlichten het te scannen oppervlak. Naar gelang het oppervlak wit of zwart is wordt licht weerkaatst en door een spiegel naar een leeselement doorgestuurd. Dit element kijkt van links naar rechts of er licht weerkaatst wordt en zet deze informatie om in enen en nullen. Deze handeling wordt voor iedere regel (scanline) uitgevoerd. Door de scanner over het oppervlak te bewegen wordt een heel plaatje verkregen.

Instellingen

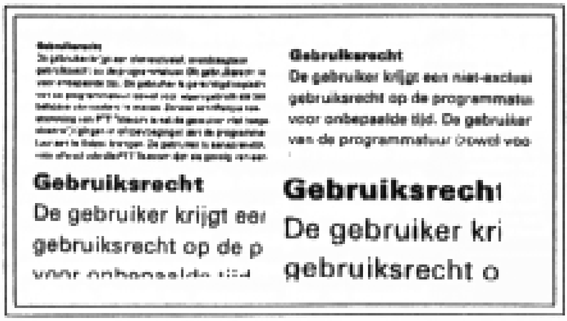
Van te voren kunt u op de scanner een aantal zaken instellen. Het aantal DPI geeft aan hoeveel dots (pixels) per inch gescand moeten worden. Op de meeste scanners van tegenwoordig is het aantal DPI instelbaar van 100 tot 400 DPI. Het verschil tussen deze standen is te zien in het kader onderaan de pagina.

Zoals u ziet geeft een hoger aantal DPI een fijnere scan, maar het te scannen oppervlak wordt kleiner. De MSX heeft immers maar een horizontale resolutie van 512 pixels in scherm 6. Dus hoe meer pixels er in een inch zitten, hoe minder inches er gescand kunnen worden. Overigens, een inch is 2,54 centimeter, dus bij 100 DPI zouden we zo'n 5 inch breed kunnen scannen maar bij 400 DPI is dat nog maar net iets meer dan een inch.

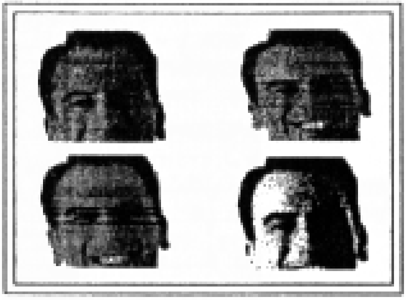
Met de contrastregelaar kan je de scan wat lichter of donkerder maken. Met de instelling van de pungroote geven we aan hoe grof het raster wordt als er grijstinten gescand worden. Enig experimenteren leerde me dat je de scanner het beste op lijntekening kunt instellen omdat de resolutie van de MSX vaak te laag is om rasters er mooi uit te laten komen. Kijk maar naar het kader op de volgende pagina.

Mogelijkheden

Op de scannerinterface zou iedere scanner met een acht polige D-sub connec-

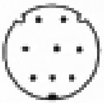


◆ Het resultaat van scannen op resp. 100, 200, 300 en 400 DPI. Deze afbeeldingen zijn niet op ware grootte afgedrukt.



◆ Dit is het resultaat van drie verschillende rasterpuntgrootten. De laatste is de instelling voor lijntekeningen waarbij geen rasters gebruikt worden. Deze is in veel gevallen het best geschikt.

tor moeten kunnen werken. In de praktijk zijn dit de meeste handscanners. Flatbed scanners maken meestal gebruik van een SCSI interface. Het heeft natuurlijk geen zin om nu meteen een 2400 DPI, true-color scanner aan te schaffen, omdat ten eerste die resolutie veel te hoog is en ten tweede alleen zwart/wit gescand kan worden. Voor een goede handscanner betaal je bij Esoon op dit moment slechts *f* 99,=. Hiermee kan je van 100 tot tot 400 DPI scannen, terwijl ik gemerkt heb dat in de praktijk 200 DPI vaak de meest bruikbare resolutie is.



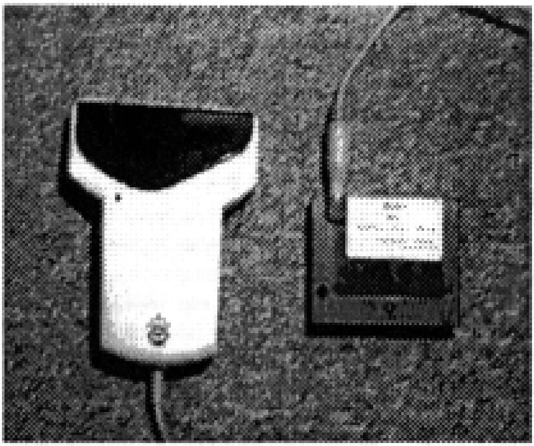
Software

Natuurlijk hebben we niets aan een scanner als er geen software bij zit. Bij de scannerinterface wordt een diskette met twee programmaatjes meegeleverd. Dit zijn Scan! en Label Master. Het eerste is het eigenlijke scanprogramma. Hiermee worden de scans gemaakt en weggeschreven als .STP of .ICO. Dit laaste formaat is speciaal voor het tweede programma op de disk, Label Master. Dit is een soort mini DP, waarmee heel eenvoudig etiketten, kaarten en degelijke gemaakt kunnen worden. Laten we met het eerste programma beginnen.

Scan!

Zoals gezegd is dit het eigenlijke scanprogramma. Met dit programma kunnen we scannen, de scans afdrukken en ze wegschrijven in een aantal formaten. Een schermafdruk ziet u in figuur 2. Het programma werkt alleen met de muis. Bovenin staan een aantal knoppen waarmee we de genoemde functies van het programma benaderen. De gescande afbeeldingen kunnen op drie manieren worden weggeschreven: als stempel voor Dynamic Publisher, als bload,s file en als .ICO file voor Label Master.

Het is mogelijk om scans te maken die groter zijn dan één scherm. Maximaal kan een scan drie schermpagina's groot zijn. Zo kan een afbeelding dus 512 bij 636 pixels groot zijn. Vreemd genoeg bewaart het programma echter alleen de eerste pagina op schijf. Waarschijnlijk kan hij deze scans alleen afdrukken. Het moet echter niet zo moeilijk zijn om het programma zodanig aan te passen dat alledrie de pagina's bewaard worden. Het mooiste zou natuurlijk zijn als een dergelijke scan als DP scherm (.PCT) bewaard kon worden. Zodat we ook hele grote scans van drie pagina's goed kunnen gebruiken. Een irritante eigenschap van het programma is dat



de drie printers, maar in Label Master moet de juiste printerdriver aan het hoofdprogramma geMERGEd worden.

Conclusie

De scanner-interface is een prachtig stukje werk. Hij doet zijn taak prima en het aansluiten van een aantal verschillende typen scanners leverde geen enkel probleem op. De meegeleverde programma's doen hun werk eveneens prima. De programma's zijn helder opgezet - ook programmatechnisch - en zijn eenvoudig in het gebruik. Er ontbreken nog enkele dingen, maar die zijn vrij eenvoudig toe te voegen. Ik denk dat ik binnenkort wel een programma maak waarin de genoemde functies zijn opgenomen. Voor slechts f150,= krijgt uw MSX nieuwe mogelijkheden waar u vast veel plezier van zult hebben. De scanner interface is te koop vanaf de MSX beurs in Tilburg en wordt door de MSX gg Tilburg verkocht.

Arjan Steenbergen

de muis in poort 2 moet zitten. Gelukkig is het programma geheel in BASIC geschreven, zodat dit relatief eenvoudig te verhelpen is.

Label Master

Ook als u geen scanner heeft is dit een heel handig programma. Op eenvoudige wijze kunt u hiermee bijvoorbeeld disketiketten of kaarten maken. Het programma heeft minder functies dan DP, maar in een aantal opzichten heeft het zeker voordelen. Zo kan bijvoorbeeld tekst direct op het scherm worden getypt. Net als in DP is het mogelijk om fonts te gebruiken. Er zijn standaard een aantal bekende fonts aanwezig. Het is niet zondermeer mogelijk om andere fonts toe te voegen. Er kunnen geen stempels worden ingeladen, maar wel .ICO bestanden die in Scan! gemaakt zijn. Aangezien ook dit programma in BASIC is gemaakt moet het niet zo moeilijk zijn om deze uitbreidingen toe te voegen. In beide programma's kan direct worden uitgeprint. Er is daarbij keuze uit drie printers: MSX, Epson LX en Epson LQ. In Scan! kan gemakkelijk worden gewisseld tussen

◆ Drie gescande pagina's aan elkaar geplakt tot één geheel.

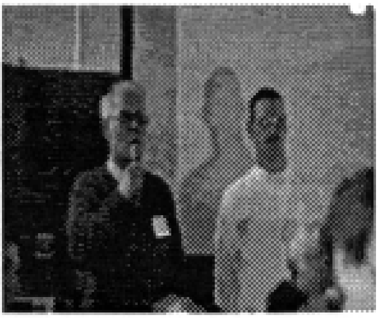
User Happening '95

Een terugblik op een geslaagde MSX User Happening 1995 door één van de organisatoren van deze dag.

We waren om ongeveer 7:30 bij de kerk en tien minuten later waren de eerste standhouders er al om hun stand op te komen zetten. Omdat de dag gratis was voor bezoekers hadden we de deuren niet afgesloten dus voor 10:00 waren de eerste bezoekers er al. Het bleek dat de borden die we hadden geplaatst toch niet duidelijk genoeg waren voor veel automobilisten. Volgend jaar zullen we dus meer en grotere borden plaatsen. Er waren in totaal 16 standhouders die van alles te bieden hadden. MCCM stond er met een stand en de g.g. Tilburg was er om hun beurs te promoten. De diverse handelaren die hardware verkochten stonden verspreid in de kerk. In de achterzaal hadden we de vrijmarkt neergezet waar veel goede MSX spullen te koop waren. Voorin de kerk, op het podium, stond het centrale presensatiescherm met geluidsinstallatie. Martin kon via zijn computer en een videoprojector diverse demo's en programma's tonen. De groep edukatief van Wim Wallaart kon zich verheugen in een goede belangstelling en ik heb gehoord dat ze een plek krijgen op Tilburg en Zandvoort. Wim had voor een paar medewerkers van zijn groep nog een leuke verrassing in de vorm van een oorkonde.Er waren uit geheel nederland mensen gekomen om iets te kopen of om vrienden en kennissen weer te ontmoeten. Ik heb diverse mensen gezien uit België maar ook uit andere ons omringende landen. Natuurlijk was er een goed verzorgde hapjesstand waar men broodjes en koffie kon krijgen. De vraag was echter groter dan het

aanbod, zodat de broodjes al snel op waren. Op de informatiestand van de club was het goed druk en we mochten twee nieuwe leden inschrijven. Door de loterij die we hadden georganiseerd met medewerking van een aantal standhouders, die allen wat spullen geschonken hadden, konden we in de middag een paar mensen blij maken met leuke prijzen. We konden door medewerking van MCCM de MSX2 emulator demonsteren. Deze emulator wordt verwacht op Tilburg. De emulator werkt op een PC met een 80386 processor of beter en 4 MB aan geheugen en kan vrijwel alle MSX software aan. Op de vrijmarkt deden mensen die hun overtollige computerspullen kwijt wilden goede zaken. Ook was er de videofilm "Salamander" te bekijken in de achterzaal. We hadden van de Hr. Neefjes twee projectors gehuurd die zowel computerbeelden als videobeelden kon vertonen. De ene stond in de kerkzaal en werd als presentatiescherm gebruikt; de ander werd voor deze videofilm gebruikt. Op deze dag waren veel bekende mensen aanwezig die de MSX een warm hart toe dragen. Ik heb er vele mogen ontmoeten. Om 16:00 gingen de standhouders opruimen en was een zeer geslaagde dag voorbij. Grof geschat zijn er zo'n 300 bezoekers geweest, wat voor een relatief kleine beurs als de onze, zeker niet slecht is. De standhouders waren allen zeer positief en hadden een leuke en gezellige dag gehad. Dus alles overziende kan ik alleen maar zeggen dat de dag zeer geslaagd was en dat we het volgend jaar weer zo goed, zo niet beter hopen te doen. Voor de mensen die aan de dag en de voorbereiding hun steentje hebben bijgedragen kan ik alleen maar zeggen "Bedankt!" en ik hoop dat we volgend jaar weer zo'n leuke dag kunnen houden. Schrijft u 3 Februari 1996 maar alvast in uw agenda want dan is de volgende MSX User Happening.

Hans Meijers,
mede organisator
MSX User Happening.



Januari '95 Jaargang: 1 Nummer: 1

XSW-Magazine

Losse Nummers: ƒ 3,95

Na de rage van de magazines op diskette - die overigens nog steeds niet uitgewoed is, getuige het binnenkort te verschijnen Read Only Magazine (ROM) - is nu de papieren variant weer in trek.

In het vorige clubblad kon u een recensie lezen van het pas verschenen MSX User, deze keer is het de beurt aan XSW Magazine. Ja, u leest het goed: XSW, dat is MSX op z'n kop.

Nieuwe vereniging

XSW Magazine is het clubblad van MSX NBNO. Dat staat voor MSX-vereniging Noord Brabant Noord Oost. Deze vereniging heeft zich ten doel gesteld om het gebruik van het MSX systeem te bevorderen en in al haar vormen te ondersteunen, in de breedste zin van het woord. Ze hebben grote ambities want zij hebben zich als doel gesteld de grootste vereniging van Nederland te worden, waarbij voornamelijk op de zuid-oosthoek gemikt wordt.

Medewerkers

De uitgever en hoofdredacteur van het blad is Mari van den Broek. Voor de modemers onder ons zeker geen onbekende, hij is namelijk de sysop van The Games BBS. De redactieleden zijn Maico Arts, Raymond Hoogerdijk en Erik Maas. De medewerkers van XSW Magazine zijn net als de medewerkers van MSX User bekend in de BBS wereld. Het zal me daarom niks verbazen als de inhoud van beide bladen elkaar gedeeltelijk zal gaan overlappen. De onderwerpen in beide bladen zijn namelijk gedeeltelijk geïnspireerd door actuele zaken in de BBS wereld. Laten we hopen dat dit niet gebeurt.

Sony HB-V1 Digitizer

(Klaas de Wind)

Nul en één

Het exemplaar waarover ik de beschikking had bevatte de nummers nul en één van dit nieuwe blad. Net als de MSX User is ook dit blad op A4 formaat. de pagina's worden bijelkaar gehouden door een ringband. Dit vind ik persoonlijk niet zo fraai. Vandaar dat MCD Magazine op A5 formaat wordt uitgegeven. Het blad wordt gemaakt op een PC met de tekstverwerker Microsoft Word en ziet er netjes uit.

Vul de onderstaande bon in om zo het Nederlands grootste tijdschrift voor de MSX te ontvangen. Dit blad is immers niet meer in de winkel verkrijgbaar. Dus stuur de bon (of een fotokopie daarvan) naar: **Aktu Publications b.v., Postbus 2545, 1000 CM te A'dam**.

In deze bespreking zal ik me voornamelijk baseren op nummer één van het blad. Het nulnummer bevatte nog enkele onvolkomenheden die in het tweede nummer zijn opgelost. Zo was het nulnummer opgemaakt in een één koloms layout, wat absoluut niet prettig leest, terwijl het twee nummer een twee koloms layout kende. Bovendien was veel materiaal, artikelen en illustraties, afkomstig uit de MC(C)M.

Op de voorkant van nummer één staat een humoristisch plaatje dat gescand is uit een bekend stripboek. Het kolofon (sic) vermeldt netjes alle medewerkers en hoe we de redactie kunnen bereiken. Dan volgt natuurlijk de inhoudopgave van het blad. Deze is gemaakt met behulp van de '*maak inhoudsopgave*' functie van Word waardoor de kans op fouten in de paginanummering nihil is. Hier zou op zich niets mis mee

Ja, ik neem tot wederopzegging een

☐ abonnement op MSX Computer & Club Magazine, 8 nummers per jaar voor * *f*60,- / Bfr. 1 200,

☐ diskabonnement op MSX Computer & Club Magazine, 8 nummers per jaar voor * *f*149,- / Bfr. 3 000,

(zie pagina 2 van MCCM 62 om een lopend gewoon abonnement op MCCM uit te breiden tot een diskabonnement op MCCM.)

Ik ontvang als welkomstgeschenk een gratis MSX Computer Magazine Listingboek en de Listingboekdiskette.

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Handtekening: ....

(bij minderjarigheid handtekening één der ouders/verzorgers)

* Ik wacht met betalen tot ik een acceptgiro van u ontvang.

zijn, ware het niet dat de opmaak ervan prima is voor een boek of rapport, maar niet voor een tijdschrift.

In het voorwoord van de hoofdredacteur lezen we dat MSX NBNO een nieuw logo heeft (zie illustraties). Het artikel over de sloten van de MSX beschrijft de werking van de memory mapper. De waarschijnlijk nog wat onervaren auteur weet de materie toch duidelijk uit te leggen. Zone Terra en Metal Limit worden daarna summier besproken. Plaatjes of screen-shots moeten we er blijkbaar zelf bij denken. De tekst over het Sunrise Games Abonnement is letterlijk uit de MCCM overgenomen. Een op het eerste gezicht onduidelijk plaatje toont hoe een Turbo R kan worden opgevoerd tot wel 40 Mhz! De Sony HB-V1 digitizer wordt uitgebreid besproken in het gelijknamige artikel. Er wordt onder andere in uitgelegd hoe de digitizer met CALL commando's aan te spreken is. Terwijl in professionele vakbladen met termen als ATM en FDDI gesmeten wordt, moeten wij het op de MSX nog met een eerste generatie netwerk doen. U raad het misschien al, in het volgende artikel wordt de RS232 standaard uitgebreid beschreven. Een aankondiging van het nieuwe R.O.M. en een tekst over N.B.B.B.S. besluiten deze aflevering van XSW Magazine.

Conclusie

Al met al zie het blad er netjes uit, en zijn de teksten, hoewel kort, toch vrij aardig. De hoeveelheid artikelen zou echter misschien wat omhoog kunnen en meer illustraties kan ook zeker geen kwaad. Nummer één telt 12 pagina's waarvoor men ƒ5,50 moet betalen. Dit is inclusief verzendkosten. Voor nummer 0 en 1 bij elkaar betaalt u ƒ9,=. Dit is toch wel veel geld voor een blad waar je in een kwartiertje doorheen bent. Met bijvoorbeeld Sunrise Magazine of MCCM krijgt u veel meer waar voor uw geld. Toch hoop ik dat men doorgaat met dit initiatief. Overigens is me nog niet duidelijk hoe vaak het blad per jaar verschijnt, maar aan de abonnementsprijs te zien zal dat wel zes keer per jaar zijn. Bekijkt u het blad eens

Arjan Steenbergen

Bestelinformatie

De prijzen zijn incl. verzendkosten:
losse nummers (0 of 1): ƒ5,50
dubbelnummer (0+1): ƒ9,=
jaarabonnement: ƒ35,=

Maak het bedrag over op girorekening 7126201, t.a.v. MSX NBNO, o.v.v. Proefnummer XSW (+nummer(s))

Wij sturen dan zo snel mogelijk de proefnummer(s) op. Uiteraard is het ook mogelijk om lid te worden van MSX NBNO, dit kost fl.35,= per jaar.

Turbo Pascal, deel 4

Nu we de algemene theorie gehad hebben zijn we nu eindelijk zover dat we beginnen met programmeren.

Ditmaal is het helaas een korte aflevering geworden. De planning van het blad stond het niet toe meer pagina's te gebruiken en bovendien ontbrak de tijd om een uitgebreide tekst te schrijven.

In deze aflevering bespreek ik een aantal elementaire zaken, zoals input/output en herhalingsopdrachten. Een groot voordeel van Pascal is dat een listing als het ware als een verhaal gelezen kan worden, zeker als variabelen en procedurenamen logisch gekozen worden. Een uitgebreide uitleg is dus niet nodig omdat de commando's voorzich spreken.

Input/output

In iedere taal willen we natuurlijk met de gebruiker kunnen communiceren. In BASIC gebruiken we hiervoor onder andere met de `PRINT` en `INPUT` instructies. In Turbo Pascal heten deze instructies `WRITELN` en `READLN`. Hun werking is vergelijkbaar, maar toch net ietsje anders. Een voorbeeld:

```
PROGRAM iotest;
VAR invoer : integer;
    uitvoer: string;
BEGIN
  REPEAT
    Write ('Geef getal: ');
    Readln (invoer);
  UNTIL (invoer>=32) and
        (invoer<=255);
  uitvoer := Chr (invoer);
  Writeln ('karakter ',uitvoer);
END.
```

Dit eenvoudige programma laat zien hoe je de in- en uitvoer instructies kunt gebruiken. Merk op dat je in een `READLN` instructie geen af te drukken tekst kunt meegeven, terwijl dat bij het `INPUT` commando in BASIC wel kan. De `REPEAT UNTIL` lus in het programma lijkt me wel duidelijk. Het programma blijft

de instructies tussen de woorden `REPEAT` en `UNTIL` herhalen totdat de expressie, die achter het woordje `UNTIL` staat, waar is.

Aan het begin van het vorige programmaatje worden twee variabelen gedeclareerd: invoer en uitvoer. In tegenstelling tot BASIC is het in Pascal is het namelijk verplicht van te voren aan te geven welke en wat voor variabelen je gaat gebruiken. Dit lijkt erg lastig, maar het went snel. Bovendien kan je je source goed documenteren door achter iedere declaratie te vermelden waar de variabele voor dient.

Als u het vorige clubblad er even bijpakt en pagina 16 opslaat, dat ziet u dat de vorm van het hiervoor geplaatste programmaatje overeenkomt met de algemene structuur van een programma zoals in de vorige aflevering vermeldt. Eerst het woordje `PROGRAM` met de naam van het programma (zie afl.3, fig.1), dan de variabelen declaratie en dan het statement gedeelte.

Iets waar je in het begin nog al eens fouten mee maakt is het = teken. Om in BASIC de waarde van A in B te zetten gebruik je `A=B`. In pascal moet je dan echter `A:=B` gebruiken, dus met een dubbele punt erbij. Bij een `IF`-instructie zijn BASIC en Pascal wel gelijk, in beide talen gebruik je `IF A=B THEN`. Maar pas op, de expressie-evaluatie bij Pascal is anders dan in BASIC. In Pascal hebben logische operators zoals `AND` en `OR` een hogere prioriteit dan vergelijkingsoperators zoals =, < en >. Gebruik

Tot zover deze aflevering. Volgende keer hoop ik wel weer een volledige aflevering te kunnen schrijven.

Arjan Steenbergen

MCD Hardware Service

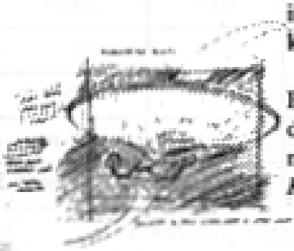
Soort	Omschrijving	Opmerking	Huurprijs per maand	Verkoopprijs
MSX2	NMS 8250	1 drive + harddisk	25,=	n.v.t.
MSX2	NMS 8250	1 drive + 1MB RAM	25,=	400,=
Printer	NMS 1431		10,=	200,=
Printer	Brother HR5	Thermische printer	2,50	25,=
Geluid	NMS1205	Muziekmodule	10,=	175,=
Joystick	Arcade, Suzo,...	Diverse joysticks	2,50 p/s	15,= p/s
Modems	Philips, Teltron	NMS 1250, Telt.1200	2,50 p/s	30,= p/s

Voor informatie kunt u bellen met Henk Groffen op tel. 078-184714.

Come-back of the filenames

Greetings ML-freaks! Deze keer een niet zo grote aflevering omdat ik helaas maar weinig tijd had om dit artikel te schrijven.

De BASIC interpreter mag dan wel een grote hoeveelheid sterke commando's bieden, de edit-mode is nu toch wel sterk verouderd. Als je bijvoorbeeld een BASIC-programma even wilt bijwerken zul je twee maal dezelfde filenaam in moeten voeren, zowel bij het laden als bij het saven. Moderne editors bieden meestal de mogelijkheid om uit een tabel, waarin de meest recent ingevoerde filenamen (bij laad of save acties) staan opgeslagen, een filenaam uit te kiezen en als nieuwe invoerparameter te gebruiken. Dit scheelt weer wat type werk en verkleint ook nog eens de kans op typfouten. De ML-listing aan het einde van dit artikel maakt zoiets ook mogelijk in BASIC. De disk-controler, dat is de processor die alle diskacties verzorgt, houdt namelijk op adres &HF2B9 in de daarop volgende 11 bytes bij wat de laatste ingevoerde parameter was. Als je laatste diskcommando bijvoorbeeld `LOAD"AUTOEXEC.BAS"` was dan staat dit netjes op dit adres vermeldt, zonder punt (.) overigens. Het ML-programma maakt hier gebruik van door bij de toets combinatie [CTRL]+[INS] deze 11 bytes in de keyboard buffer te kopiëren waarna de interpreter deze uit zal lezen en op het scherm zal zetten. Dat de punt ontbreekt is niet erg omdat BASIC deze niet per se nodig heeft. Probeer zelf maar eens: `LOAD"AUTOEXECBAS"`. Het programma zelf is heel eenvoudig: wacht op toets combinatie, kopieer bytes in buffer en wacht tot de toetsen weer worden losgelaten om herhaling te voorkomen. Voor het kopieeren naar de keyboardbuffer maak ik gebruik van een routine die onderdeel is van de BIOS namelijk &H10C2. Deze routine berekent de nieuwe positie in de keyboardbuffer waar een nieuw teken geplaatst kan worden.



Een simpel maar wellicht handig programmaatje dus deze keer. Aanzetten met BEND_H en uitschakelen met RESETH. Ik hoop dat iemand er wat aan heeft. *Kuget-mzan!*

Retaliator

COMEBACK.ASM

```
        ORG     &HA000

PUTPNT: EQU     &HF3F8
H_TIMI: EQU     &HFD9F
FLNAME: EQU     &HF2B9

;Bend hook H_TIMI
BEND_H:
        DI
        LD      HL,H_TIMI
        LD      DE,O_TIMI
        LD      BC,5
        LDIR
        LD      HL,N_TIMI
        LD      DE,H_TIMI
        LD      C,5
        LDIR
        EI
        RET

;Rebend hook H_TIMI
RESETH:
        DI
        LD      HL,O_TIMI
        LD      DE,H_TIMI
        LD      BC,5
        LDIR
        EI
        RET

;Main routine
MAIN:
        DI
;should CTRL+SHIFT be
;pressed or released?
        LD      A,(WAITRL)
        AND     A
        JR      Z,JUMP
;Check if pressed.
        LD      A,(&HFBEB)
        AND     3
        JR      NZ,O_TIMI
        LD      (WAITRL),A
        LD      HL,(PUTPNT)
        LD      DE,FLNAME
        LD      B,11
LOOP:   LD      A,(DE)
        LD      (HL),A
        INC     DE
        CALL    &H10C2
        DJNZ    LOOP
        LD      (PUTPNT),HL
        JR      O_TIMI
;Check if released
JUMP:   LD      A,(&HFBEB)
        AND     3
        LD      (WAITRL),A

O_TIMI: DEFB    0,0,0,0,0

;Datafield
WAITRL: DEFB    1
N_TIMI: JP      MAIN
        RET
        RET
```

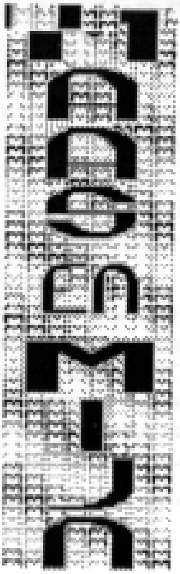
Belangrijke mededelingen

Vrijdagavond 31 Maart is weer de jaarlijkse ledenvergadering. Bij dit clubblad heeft u als het goed is een toelichting met enkele bijlagen ontvangen. U wordt allen verwacht!

◆ ◆ ◆

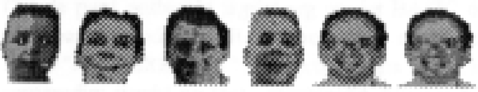
Alle leden van MCD krijgen binnenkort een nieuw inschrijfformulier. Wij verzoeken u dat formulier in te vullen en weer bij ons in te leveren. Op het oude formulier ontbreken enkele gegevens die we goed kunnen gebruiken. Alvast bedankt voor uw medewerking.

Maas en Mijn #3



Aan het lage nummer te zien bestaat dit diskmagazine nog niet zolang. Het magazine wordt uitgegeven door een limburgse computervereniging. Tot nu toe was dit een echte MSX club, maar in het magazine is te lezen dat voortaan ook PC's zijn toegestaan.

M&M is een wat sober uitziend magazine, vergeleken bij bijvoorbeeld Sunrise Magazine of de Future Disk. Aan de linker en de rechterkant van het beeld staan twee balken met de tekst 'Maas en Mijn' en dat is eigenlijk de enige aankleding die er is. Er staan vrij veel teksten op de disk, maar veel daarvan zijn nogal kort. Ook is het informatiegehalte in sommige teksten erg laag. Er zijn teksten in de volgende categoriën: redactioneel, games, utility's (sic), magazines, previews, cursi (sic), hardware, diversen. Ook is er een softwaregedeelte. De gebruikte tekstroutine leest op zich prettig, maar het scrollen van de tekst loopt niet helemaal smooth. De letters zijn wit op zwart er de font is duidelijk leesbaar. Wat me opviel is dat er per se een fm-pac of muziekmodule aanwezig moest zijn, anders kreeg ik tijdens het laden een syntax error.



Conclusie

Wild enthousiast ben ik niet over Maas en Mijn magazine, maar voor een club is het als alternatief voor een clubblad zeker niet onaardig.

Arjan Steenbergen

Supervoordelige PRINTERLINTEN

Vele merken printerlinten voor lage prijzen. Verkrijgbaar bij Yvonne voor nadere informatie. Levertijden van 2 tot 14 dagen.

The story of... SD-Snatcher

- deel 2 -

door Dennis Lardenoye

Gelukkig heeft Cunningham ondertussen de betekenis ontdekt van één van de twee laatste woorden van Gibson: OUTER HEAVEN is een nachtclub in een van de uitgaanscentra van de stad: Centre Plaza. Het was bekend dat Gibson zich regelmatig in dit soort clubs ophield. Dus rijdt Gilian naar Centre Plaza, om daar tot de ontdekking te komen dat de Outer Heaven alleen voor leden bedoeld is, hij komt er dus niet in. Volgens enkele voorbijgangers kunnen lidmaatschapskaarten gekocht worden bij Cielo, een drankzaak even verderop. Ook daar boekt Gilian geen succes. De eigenaar van de zaak blijkt namelijk een Spanjaard te zijn, en spreekt dan ook alleen maar Spaans! Jammer, jammer...
Na wat rondlopen komt Gilian in de automatenhal Zone 1 terecht, waar hij bij een "Snatcher Tataku Game" (Snatcher ramspelletje) een vertaaldisk wint. Dat kwam net van pas!
Terug naar Cielo, waar hij nu te horen krijgt dat hij alleen een lidmaatschapskaart kan krijgen in ruil voor een of andere coupon. Deze moet weer gewonnen worden bij het hoofdramspelletje. Nadat hij eindelijk in Outer Heaven is, vraagt hij overal na wie Napoleon nu eigenlijk is. Niemand lijkt het te weten, of wil het vertellen. Van de barkeeper krijgt hij te horen dat Napoleon een "filmster" is. "Ga zelf maar eens kijken in de bioscoop.". Zo gezegd, zo gedaan. Gilian koopt een 3D-brilletje en een kaartje, en gaat de film Godzilla 2 zien. (het is trouwens zo druk in de filmzaal, dat hij alleen vanaf het toilet iets kan zien).
In de film ziet hij niets bijzonders, maar bij een van de reclamespotjes in de pauze wel: een reclame voor Outer Heaven... Waarin de barkeeper van daarstraks de hoofdrol speelt!
Hij haast zich terug naar Outer Heaven, en laat de barkeeper weten, dat hij wel een idee heeft wie Napoleon zijn kan. Napoleon neemt hem hierop in vertrouwen, en laat hem weten dat hij Gibsons informant was. Gibson was inderdaad iets groots op het spoor,maar de Snatchers hadden een moordenaar op hem afgestuurd, Purnet genaamd. Napoleon weet alleen, dat Purnet zich vaak ophoudt in de zuidelijke achterbuurten van de stad...
Hier sjeest Gilian dus weer naar toe in Trycycle,en hij ontdekt hier een casino, de DICE SHAKE waar schijnbaar dingen gebeuren die het daglicht niet kunnen verdragen... Na enig navragen blijkt, dat Purnet hier regelmatig komt, en dat hij zich ophoudt in een verlaten CD-fabriek in de buurt. De CD-fabriek blijkt nogal groot te

zijn en het wemelt er van de robots. Op het dak ontmoet Gilian een dame, die in een nogal benarde toestand verkeert: ze wordt door zes robots omsingeld... Gilian helpt deze roestbakken even naar de andere wereld, om te vernemen dat de dame in een deel van de fabriek woont, en dat sinds kort de fabriek wordt overspoeld met robots... Ze weet te vertellen dat Furnet zich in de kelder ophoudt. Hierna vlucht ze naar haar appartement. Nadat Gilian haar is gevolgd, blijkt ze alweer in de problemen te zitten: een geniepige robot gebruikt haar als levend schild. Gilian weet haar te bevrijden, en rept zich dan naar de kelder van het gebouw. Hier ontdekt hij dat de kelder een geheime Snatcherwerkplaats is, waar nieuwe robot-types worden gebouwd.

Furnet is hier aanwezig, maar de gluiperd weet te vluchten. Als Gilian hem achtervolgt, wordt hij aangevallen door twee prototypes van gevechtsrobots, die Furnet heeft aangezet. De twee kolossen zijn veel te sterk voor Gilian, en deze is dan ook kansloos... totdat de twee robots van achteren doorboord worden door een krachtige blaster! Deze blijkt toe te behoren aan RANDAM HAJILE, die zich voorstelt als een premiejager. Ook hij zit achter Furnet aan en hij heeft eveneens zijn woonplaats ontdekt. Randam heeft Furnet zien wegvluchten, de Dice Shaker in. Daar aangekomen, blijkt hij echter nergens te vinden. Na enig navragen komt Gilian erachter dat er een VIP-room is in het casino, en hij ontdekt ook de geheime deur die ernaartoe leidt. Voor de VIP-room kan hij een gesprek afluisteren tussen Furnet en een tweede persoon, een Snatcher in het lichaam van een Chinees. Furnet heeft het erover dat Gilian nu wel heel lastig is aan het worden, en dat er maatregelen moeten worden genomen voor zijn uitschakeling. Ook blijkt dat de Chinees meer te maken heeft met het geheimzinnige QUEEN-laboratorium.

Wanneer Randam opduikt, vallen hij en Gilian de kamer binnen. Furnet en de Chinees vechten terug, maar de laatste knijpt er al snel tussenuit. Al snel is Gibsons moordenaar geschiedenis...

Randam merkt een bijzonder voorwerp op, dat de dode Furnet aan zijn vinger heeft: een ring, gegevormd als een doodskop met spinnepoten. Toevallig weet hij dat dit het symbool is voor een vreemde nieuwe religieuze sekte, die een deel van de achterbuurten van de stad beheerst: de SKULLSPIDER sekte.

Het is logisch aan te nemen dat Furnet contact onderhield met deze sekte, maar die heeft haar hoofdkwartier in een heel ander deel van de stad. Gilian, die Gibsons aantekeningen heeft doorzocht, denkt dat er een ondergrondse vluchtweg moet zijn, beginnende in het oude CD-gebouw. Dit is inderdaad mogelijk, want in de kelder was een kluisdeur...

Inderdaad, de deur leidt naar een ondergrondse gang,die helemaal onder de stad doorloopt, naar de noordelijke achterbuurten van de stad. Hier wonen de aanhangers van de Skull Spider sekte. Volgens de leer van deze sekte zijn de Snatchers

geen bedreiging voor de mensheid... integendeel! Zij aanbidden machines, en ze zien de Snatcher als de hoogst ontwikkelde vorm hiervan, een perfekt wezen. Volgens Wesley Crampton, de stichter en geestelijk leider van de sekte, moeten de mensen de Snatchers aanbidden in plaats van ze te vrezen en te haten...

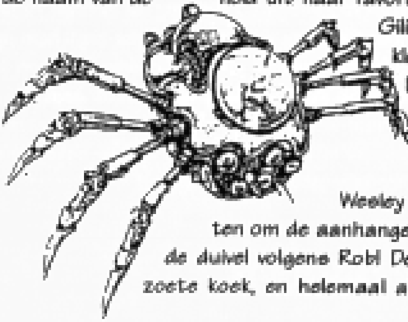
Na wat te hebben rondgekeken, ontmoet Gilian een jonge vrouw bij de ingang van het kloostergebouw van de sekte, die hem vraagt haar te helpen. Gilian gaat hierop in, en de vrouw leidt hem een geheime gang binnen, waar een tweede gedaante op hem wacht: ROB CRAMPTON, de broer van Wesley. De vrouw blijkt zijn vriendin te zijn, LISA NILSEN. Ze vertellen Gilian een raar verhaal.

Rob heeft zijn broer van het begin af aan ondersteund bij het leiden van de sekte, maar de laatste maanden begint hij zich zorgen te maken over Wesley. Zijn ideeën werden steeds radicaler, en hij zelf begon zich vreemd te gedragen... En na enkele weken was het vermoeden van Rob en Lisa werkelijkheid gebleken: ze hadden ontdekt dat Wesley gesnatched was! Ze smeken Gilian de Wesley-Snatcher te vernietigen, voordat deze de sekte in het verderf stort. Volgens Rob is hij net in de kapel, zich voor aan het bereiden op de mis. Gilian belooft hen te zullen helpen.

Bij het altaar ontmoet hij Wesley, die zich inderdaad nogal aggressief gedraagt. Gilian gebruikt zijn geweer en dan komt hij tot een onprettige ontdekking: Wesley is geen Snatcher, maar een mens van vlees en bloed!

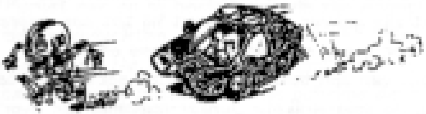
Door het hoofd van een bekende religieuze sekte neer te schieten, heeft hij niet alleen een van de belangrijkste Junker-reglementen overtreden, maar ook de reputatie van Junker een ernstige deuk bezorgd. Gilian wordt bij Cunningham op het matje geroepen en op staande voet ontslagen... Hij mag van geen enkele Junker-faciliteit meer gebruik maken.

Als Gilian verslagen het Junker-gebouw uitwandelt, wordt hij door Jamie opgewacht, die hem aanspreekt. Zij gelooft in Gilians onschuld, en ze zegt Gilian dat hij terug moet gaan naar de sekte om bewijs te krijgen dat hij erin geluisd is. Om dit te doen, heeft hij wel een valse identiteit nodig, zodat hij niet wordt herkend. Ze geeft Gilian een vermomming (en ook een andere naam. Ze noemt Gilian naar de naam van de held uit haar favoriete computerspel Solid Snake!).



Gilian wordt inderdaad toegelaten tot het kloostergebouw, en woont een mis bij, geleid door Rob Crampton. Hij houdt een nogal vurige preek over het feit dat hij het leiderschap zal overnemen over de sekte, en hij gebruikt het feit dat Wesley door iemand van Junker is neergeschoten om de aanhangers tegen Junker op te zetten. Junker is de duivel volgens Rob! De kerkgangers slikken dit natuurlijk als zoete koek, en helemaal als Rob vertelt dat nu eindelijk de tijd

gekomen is dat de machines zich onder hen zullen begeven...
Na een grondig onderzoek van het Skull Spider klooster kan Gilian een gesprek tussen Rob en Lisa afluisteren, waaruit blijkt dat de twee Gilian totaal hebben voorgelogen... Rob is niet eens de broer van Wesley, en heet eigenlijk Wesley Clapton. De twee zijn eigenlijk Snatchers... Ook Wesley was gemanipuleerd. Hij had een hersenoperatie gekregen, waardoor hij zich aggressief gedroeg tegenover Gilian. Door hun plan hebben de Snatchers twee vliegen in een klap geslagen. Ze zijn leider geworden van de sekte, en Gilian Seed vormt niet langer een probleem. Nu ze een goed steunpunt hebben, is het tijd voor de Snatchers om de teugels er stevig in handen te krijgen...
Gilian vlucht weg uit de achterbuurten, samen met Jamie. Ze begeven zich naar het kantoor van de vrouwelijke burgemeester van de stad, Paula MacKaine, in de hoop dat zij Gilians verhaal zal geloven... En wonder boven wonder doet ze dat. In de noordelijke achterbuurten zijn namelijk juist enorme aantallen robots waargenomen, die van het kloostergebouw van de sekte komen. Ze zetten koers naar andere delen van de stad. Dit bevestigt natuurlijk Gilians verhaal. De burgemeester heeft alle KSDF-troepen (een speciale legereenheid, uitgerust om de Metal Creatures te verslaan) eropuit gestuurd om het gebied te zuiveren. De eenheden zijn echter in het gebouw vastgelopen, en er is een beter uitgerust iemand nodig om verder te komen.



De burgemeester dwingt Cunningham Gilian weer in dienst te nemen, en hem eropuit te sturen. En zo gebeurt het ook. Gilian keert voor de derde keer terug naar het Skull Spider gebouw. Ditmaal moet hij zich een weg vechten naar binnen. Tenslotte geraakt hij helemaal bovenin, voorbij een deur met een heel speciaal slot en ontmoet Rob en Lisa. De twee vechten terug, maar Gilian helpt ze al snel naar de andere wereld. Dan ontdekt Gilian dat Lisa net zo'n ring om haar vinger heeft als Furnet... En hij ontdekt wat het nut van de ringen. Samen openen ze een geheime deur onder een beeld op het altaar. Deze leidt naar de riolen, een belangrijk deel van de ondergrondse Snatchervervoerswegen... Na lang te hebben ronddgedoold in de stinkende riolen, komt Gilian Randam weer tegen. Deze zegt hem op een andere binnen te zijn gekomen. Hij heeft namelijk de lokatie waar Gibson is vermoord nog eens goed doorzocht...en is op de vluchtweg van Furnet gestuit. Samen zoeken Gilian en Randam verder hun weg door de riolen, en vinden uiteindelijk een uitgang, die op een donker gebouw uitkomt: het oude Queen-ziekenhuis, waar volgens de berichten een Snatcher-laboratorium zou liggen!

KONAMI®

Diskettes

per 10 stuks

slechts 5 gulden

(zonder doosje en labels)

verkrijgbaar bij de bar

Te koop:
Naar MSX2+ omgebouwde NMS8250
met 2 drives + monochroom monitor +
FM-PAC + software + boeken.

prijs: *f*300,=
Tel. : 01840-19107

Te koop:
Morse/Telex decoder voor MSX
hardware + software
(kastje op de joystickpoort)

prijs: *f*75,=
Tel. : 078-146378 (jan)